1992年6月12日発行（毎月2回第2・第4金曜日発行）第7巻第11号通巻138号

STREET FIGHTER II PERFECT FANBOOK

ストリートファイターII
パーフェクト
ファンブック

A級
保存版

必見 連続写真でリアルに再現
名勝負図鑑

完全 必殺技から小技まで解説
全キャラクター紹介



『ストII』のすべて
全部みせます!!

勝スーパーファミコン 11号付録

㊖ファンブックシリーズ5

ストリートファイターII パーフェクトファンブック

STREET FIGHTERII PERFECT FAN BOOK

㊖スーパーファミコン11号付録





STREET FIGHTER II

ついに発売までわずかと迫った、史上最強の格闘ゲーム『ストリートファイターII』。そのあまりの出来映えに、我々は戦慄を禁じえない。そこでこのファンブックでは、『ストII』の魅力のすべてを大公開だ。でも、早くプレイしたくて我慢できなくなるかも!?

ズバリ独断!! 性格診断テスト

キミはこのキャラと運命をともにせよ!

このゲームのキャラは8人とも非常に個性ゆたか。おそらく読者諸君はキャラ選びに悩むことになるだろう。この企画は親切なことに、その悩みをスッキリ解消してやろうというもの。さあこのテストの結果にしたがって迷わずに自分専用のキャラを決めてしまおう。

YES → NO →

START

ゲームなんておもしろけりゃいいじゃん! キャラの選択なんてどうでもいいじゃん!

やはりキャラはスピードが命! この条件だけは絶対にゆずれない。

海外旅行に行きたいようー。外人と友だちになりたいよー。

男はだまって格闘技。バイリンギャルなんてクソくらえだ!!

将来グレてみたい。または昔グレたことがある。

自分は奇人変人だ。白いギターを持った仲間がほしい。

来日したゴルビーにサインをもらおうと皇居まで行った。

みかん箱やトランクに入れる。身長は170cmもあるけど。

そんなアナタは絶対にコレ!

正統格闘家リュウ



格闘技こそが世界の共通語とばかりに道着一丁で飛び回る、これぞ男の中の男だ!!

バタくさいケン



修行の途中でちょっとヒヨッたナンパな男。硬派一筋ではちょっとテレくさいと思う人にオススメ。

スケバンデカ春麗



お色気たっぷりの女刑事。エッチなアクションもありあり。だが脱衣はないので期待しないように。

パンクおやじガイル



不良にあこがれている、または不良時代の心意気を忘れないアナタに。でも友情には篤いぞ。

どすこい本田



相撲がなけりゃただのデブ男。しかし糖尿病寸前のヘビーウェイトはあなどりがたい。

ソ連邦万歳ザンギエフ



ペレストロイカが生んだ驚異のロシアンレスラー。アメリカがきらいな人にも大受けまちがいなし。

半獣野人ブランカ



人間ばなれした顔つきと技が魅力。エレクトリックサンダーは新幹線をも動かせるというウワサだ。

チャンネラー・ダルシム



ダーティーな技と異様な顔つきはみんなから嫌われがち。でも人間の友だちなんていらないもんね。

ハッキリいって自分はエッチ。早く18歳になりたいと思う

ジャッキー・チェン様命。やっぱり格闘技は拳法が最高だ。

ごはんのおかずはティラミスと決めている。1日3食欠かさない。

リンゴをかじっても血が出ない。強い歯っていい〜ね〜。

プロレスが好き。ただし電流デスマッチしか見ないけど。

よく宇宙人と長電話する。今度は空中浮遊に挑戦してみたい。

8人の格闘家たちの熱き戦いぶりを収録！

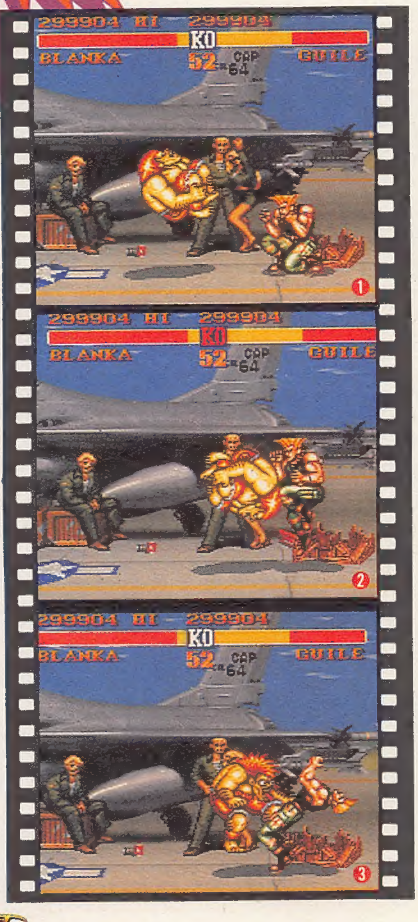
熱戦連写分析

ROUND 1——ガイル少佐 VS ブランカ

ROUND1

体力の少なくなったブランカが、ローリングアタックで起死回生の一発を狙ったシーンである。だが、ガイルの方はそれを待っていた。①を見てもらえばわかるように防御すらせず、ただひたすらサマーソルトキックを出すタイミングを計っていたのである。こうなってしまってはブランカとしてはどうしようもない。かくして空中にきれいな弧が描かれ、残り少ない体力を奪われたブランカは倒されたのである。

必殺技を必殺技で返される哀しみ



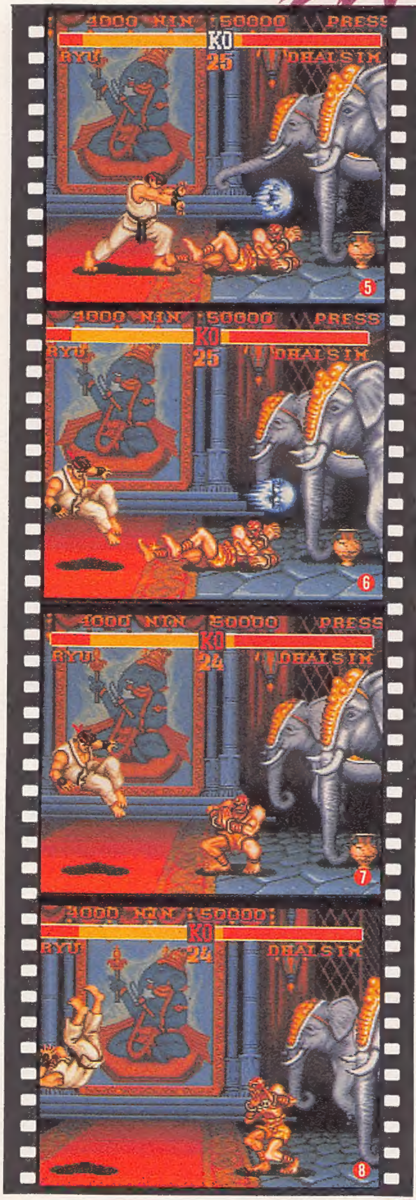


ROUND2
リュウ VS ダルシム

波動拳を避けつつスライディング

手足を伸ばすことのできるダルシムに対し、飛び道具の波動拳で対処しようとしたリュウ。だがダルシムは彼のそんな動きを読み取ると、すかさず大のスライディングを繰り出したのである。スライディング中は体勢が低くなっているため、波動拳に当たらないのだ。だが、この技は波動拳を避けるためだけに出したものではなかった。波動拳を出した直後で動きの取れないリュウに攻撃する意味も含まれていたのである。



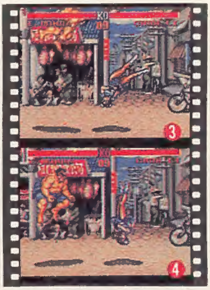


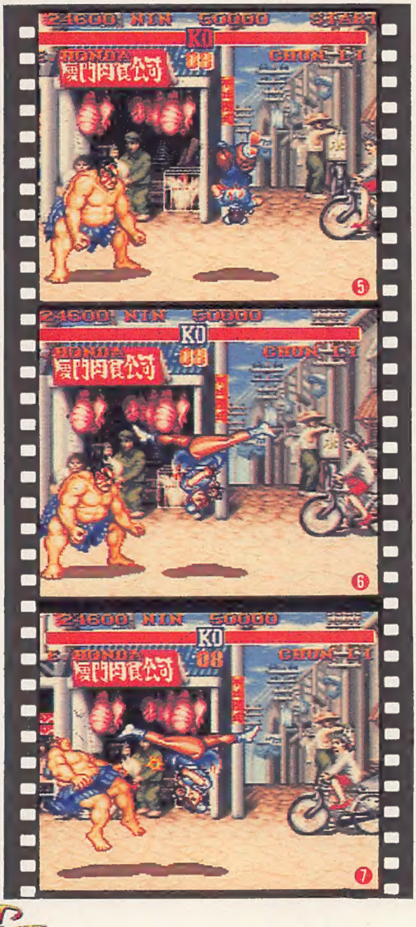
ROUND3
春麗 vs E.本田

華麗なる舞い、スピニングバードキック

空中戦を挑んできた本田を飛び蹴りで撃墜した春麗は、着地と同時にスピニングバードキックを出してきた。この技は一定時間レバーを下に入れていないと出せないため、空中にいる間にレバーを入れていたのである。その流れるような技のつなぎ方と、スピニング（回転）する動きは、まさに「華麗」の一言である。本田はしゃがんで中キックで春麗を蹴り落とす予定であったが、一瞬遅く、結局蹴り倒されてしまった。









ROUND4

リュウが波動拳を出す瞬間にダブルニードロップで飛び込んだザンギエフ。この攻撃は見事に決まったが、その後に技を続けて出すことができなかったためにスキが生じてしまった。⑤のシーンでザンギエフが技を出そうとしているが、ここからではもう遅い。すでにリュウの昇龍拳が始動しているからだ。だが、ザンギエフにもまだチャンスはある。昇竜拳を出し終えたリュウはスキだらけなのだ(⑧)。熱き戦いはまだ続く。

ROUND4——ザンギエフ VS リュウ

2種類の必殺技を瞬時に繰り出す高等戦術



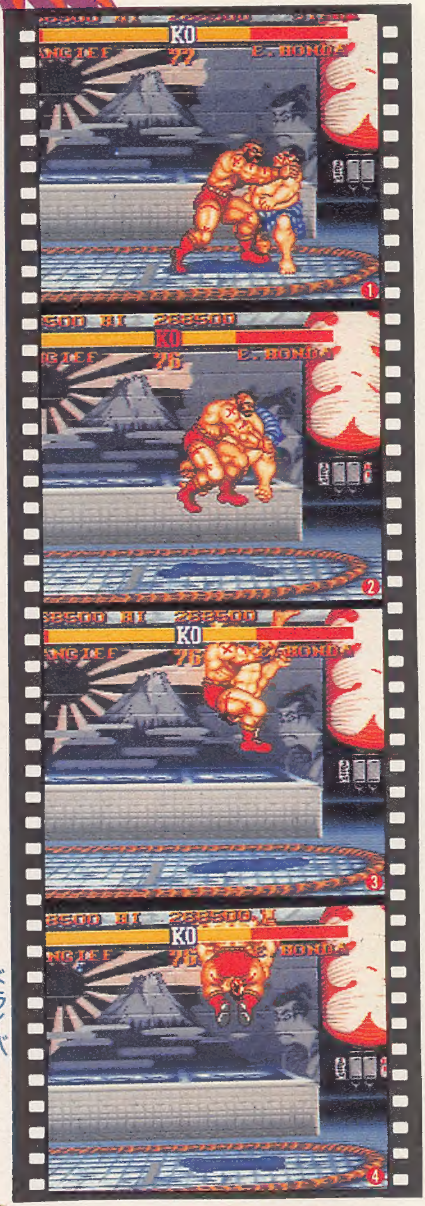
ROUND5——

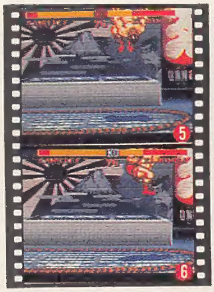
ザンギエフ VS E.本田

もっとも破壊力が大きいスクリューパイルD(ドライバー)

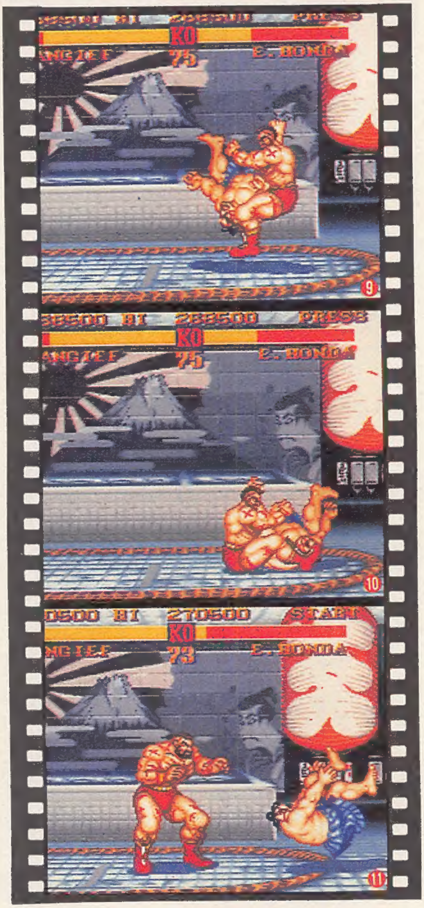
ROUND5

間合いの広さと威力の大きさに関して、ザンギエフのスクリューパイルドライバーは群を抜いている。ここではその一部始終を連写でチェックしてみよう。本田をつかまえたザンギエフ(①)は、ジャンプすると同時に丸め込み(②)、パイルドライバーの体勢に入る(③)。そして目にも止まらぬスピードでグルグルと回り続け(④～⑨)、最後に本田を頭から地面に叩きつけるのだ(⑩～⑪)。まさにおそるべき必殺技といえよう。









ROUND6
E.本田 VS 春麗

空を飛ぶ巨漢力士（スモウレスラー）、エドモンド本田

間合いをとろうとジャンプして逃げた春麗。しかし本田はそれを読み、着地の瞬間を狙ってスーパー頭突きを繰り出した。この技も春麗のスピニングバードキック同様に「ため」の必要があるのだが、①と②の間のわずかな時間を利用して、効率よくためている。なお、②で本田が手を顔の前でクロスしているのは、ためているのではなく、頭突きを出す直前に見せる構えである。この戦いでは⑧のあと再度、頭突きを見せた。



ROUND7

ダルシム VS リュウ

変則的な攻撃方法を持つダルシム

ROUND7

ドリルキックをリュウにヒットさせたダルシム(①)が、着地すると同時に、強烈な大技のヨガスマッシュを決めたシーン(⑤~⑧)。彼のこのドリルキックは後方にジャンプしても前(敵)に向かって飛んでいくという物理法則を無視した（越えた？）攻撃なのである。それだけに対戦相手は注意が必要だろう。④でリュウはガードしているが、ここで攻撃にいかなかったがために彼はヨガスマッシュをくらってしまった。



FINAL ROUND

ケン vs 春麗

敵を誘っておいて出す、千点昇龍拳

足払いで春麗をジャンプさせ(①)、彼女が三角飛び(②)から戻ってきたところを昇龍拳で撃ち落とすケン。昇龍拳は上昇中は無敵となるため、④で春麗がキックにきていてもダメージを受けずにすむのだ。昇龍拳は出始めの時が一番威力があるので、余裕がある時はギリギリまで敵を引きつけてから出したい。このような昇龍拳を通称「千点昇龍拳」というのだが、④と⑤の得点を見比べれば、その理由はおのずとわかるだろう。



1992年6月10日 歴史に残るスーパーファミコン用ソフトが登場する、その名は



SFC | カプコン | ¥9,800 | 6月10日発売 | ACT | 16M | ―

格闘ゲームの頂点を極めた『ストII』、発売迫る!

初登場からすでに1年がたとうとしているのにもかかわらず、今なおゲーセンで絶大なる支持を受けているモンスターゲーム、『ストリートファイターII』。ここでは改めてゲームの内容を紹介することにしよう!

ゲームスタート時 プレイヤーはマイキャラを8人の中から選ぶことから始まる。前作にも登場していたリュウとケン、スモウレスラーである日本のエドモンド本田、ブラジルの野性児ブランカ、アメリカの軍人ガイル少佐、紅一点である中国の春麗、ソビエトのプロレスラーザンギエフ、そしてインドのヨガ導師ダルシム。この中から好きなキャラを選ぶと、さっそく戦いがはじまるぞ。

戦いは3本勝負 先に2本取ったほうが勝ちだ。



⬆決着がつくと勝者が敗者に向かってこのようなセリフをいう。キャラの個性が感じられてより感情移入してしまうぞ!

でも、最初の戦いに勝ったとしても、戦いは終わらない。プレイヤーは世界各国をまわり、次々と勝負を挑んでくる計7人の格闘家たちを退けないといけないのだ。さらには四天王と呼ばれる猛者たちも待ち受けているぞ!



⬆勝者である春麗が「やったー!」としゃべりながら喜んでいるシーン。勝負が終わると残った体力や時間によって点数が加算されるのだ。

操作 ✚ボタンプラス6つのボタン(小パンチ、中パンチ、大パンチ、小キック、中キック、大キック)を使用する。これらを駆使することで、プレイヤーは多彩な技を繰り出すことができるのだ。

個性豊かな8人の格闘家たちが、それぞれ異なった多彩な技を駆使して戦う……この奥の深さこそが『ストII』の魅力なのだ。

『ストII』の一番の魅力は対戦プレイにある!

このゲームはCOM相手に戦っても十分おもしろい。しかしそれよりも楽しめるプレイ方法がある。それが人と人とが戦う対戦プレイなのだ！

お互いに技を読み合いながら、時には大胆に、時には慎重に技を繰り出すスリルたっぷりの攻防。自分の思いどおりに攻撃が決まった時なんて、すごく気持ちがいいんだよね！　ゲーセンで実際に対戦したことのある人ならわかってもらえるだろうけど、本当に病みつきになってしまうのだ。

もちろんスーファミ版でも対戦は可能だ。対戦専用のモードも用意されているし、誰かが1Pプレイしている時にいきなり乱入して、勝負を挑むこともできちゃうんだ。ただし、相手の了解を得てから乱入するのがマナーだぞ。そうしないと本物のストリートファイト（ケンカ）になっちゃうからね！

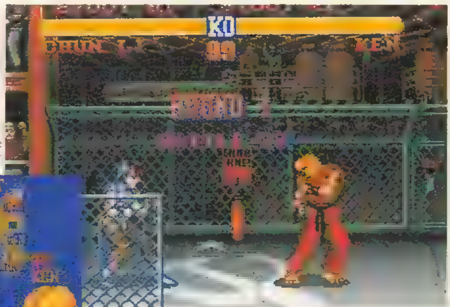
COMを相手に腕をみがいたら、ぜひ対戦プレイで腕試しをしてみよう！



⬆COMを相手にプレイしている時に2P側のスタートボタンを押すと……。

⬇2P側のキャラ選択画面に変わるんだ。





⬆キャラを選び終わったら対戦プレイがはじまるぞ！　さてどっちが強いのかな？

対戦がもっと盛り上がる工夫もたくさん

対戦のときに気になるのが、プレイヤー同士の実力の差だよね。やっぱり負けっぱなしじゃつまらない。でも、大丈夫。SFC版には、キャラの強さを変えられるオプションが付いたのだ。これで初心者のキミも、うまい友だちに勝てるようになって、いつでも白熱した闘いができるぞ。

また、対戦モードがもっと盛り上がるような工夫が、その他にも加わった。まず、闘いのステージが自由に選べるようになったこと。もちろんあの四天王のステージもOK。そして、対戦後には今までの対戦成績も表示されるようになった。これでますますやめられなくなりそうだね。



⬆闘いの前ではそのキャラの対戦成績が表示される。

⬇これが、対戦のときの強さの設定画面。そしてステージの選択も可能になった。

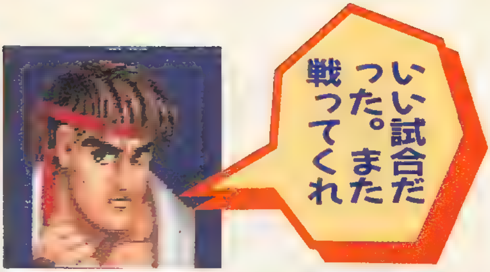




⬆そして闘いが終わると、1Pと2Pの総合成績がわかる。

ちょっとシブめのいい男
リュウ Ryu

このゲームの主人公にして拳法の道を極めるべく世界を放浪するという豪快な男。もちろん拳法のこと以外に興味はなく、ある意味では子持ちのダルシムなんかより悟りきった人間といえるだろう。格闘技の正統派を自認するだけあってアクションのバランスのよさと、正攻法の技を身上とする。



パフォーマンス		
	スピード	★★★☆
	ジャンプ	★★☆☆
	パワー	★★★☆
	防御力	★★☆☆

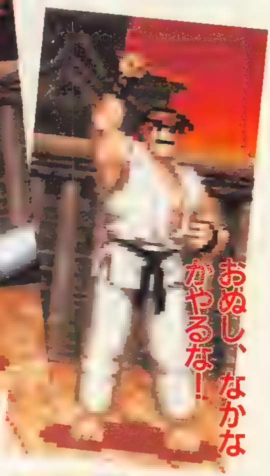
PROFILE

●生年月日	1964年7月21日
●身長	175cm
●体重	68kg
●サイズ	B112cm　W81cm　H85cm
●血液型	O型
●好きな物	武道一般、水ようかん（なかなかの甘党だが、E.本田にはかなわない）
●きらいな物	クモ（この体格を持ちながら、けっこう情けない一面もあるのだ）

勝利の決めポーズ



⬅風にハチマキと黒帯をなびかせるキザなスタイルだぜ。



➡主人公ならではの由緒正しい(?)ガッツポーズ。

必殺の昇龍拳を破らぬかぎり勝ち目はない

拳法の王道を進むだけあって技はオーソドックスに徹しており、奇をてらったものは少ない。このため地味に思われがちだが本物の格闘技マニアなら彼に注目するべきだ。ほかのキャラの技にはイマイチ現実味のないものもあるが、リュウの技でうさんくさいのは波動を飛ばす波動拳くらいで、あとは現役バリバリの技ばかり。最強必殺技である昇龍拳もアッパーカットのハイパーバージョンだと思えば納得がいくというもの。さらにリュウには技以外の美点もある。それが8人中No.1を誇るおだやかな人柄だ。勝ったあとのセリフをみればわかってもらえるだろう。そう、格闘家は強くなくては生きていけない、やさしくなければ生きる資格はないのだ!!



⬅ブルース・リーをほうふつとさせるあざやかな跳び蹴り。主人公ならではのカッコよさだ。

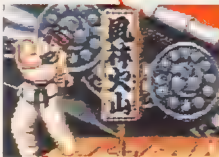


➡柔よく剛を制す！　東洋の神秘にかかれば、図体がでかいだけのレスラーなんてへでもない。

夕焼けを背にした天守閣の美しさよ

オレの本拠地は日本の伝統美を伝える城に特設された舞台だ。いわゆるひのき舞台ってやつよ。ここからでは見えないが見物人は天守閣にいるんだぜ。ちなみにステージ両わきの風林火山の立て札をこわせばボーナスポイントがもらえるぞ。がんばってくれ。





相手をぶつけてこの立て札を破壊すると1000点のボーナスポイントがもらえる。まちがえて自分でこわさないように。

城のカワラはさすがにデカイぜ！　どうでもいいことだが天守閣との距離から推測すると２人が立っているのは本丸あたりではなかろうか。

必殺の決め技はコレだ!!

リュウの必殺技は５種類。出しやすく有効な技が多いのが特徴だ。とくに上昇中は無敵の昇龍拳や、遠くに離れた敵を牽制するのに便利な波動拳は、ひんぱんに使うことになるだろう。そして決まると最高にスッキリするのが巴投げ。背負い投げのような技はほかのキャラも持っているが、これとは一線を画するあざやかさだ。どうやら武道の研究に熱心なリュウは柔道の技まで習得していたらしい。あっぱれな心がけである。

ただし竜巻旋風脚だけは見た目がハデなわりにはかわされやすい。敵がピヨッたとき以外は使わないほうが無難だろう。



波動拳

⬅よーく見ると波動がパンチの形をしているのがわかるぞ。



無敵・昇龍拳!!

➡上昇中は無敵となる。ただし落下した瞬間は無防備なので要注意。



背負い投げ

⬆出やすいので接近戦では使える技だ。ダメージはほどほどといったところか。



あざやか巴投げ!!

⬅接近戦でこれをビシバシ連発できればキミのウデも本物。相手のダメージはデカイぞ。



竜巻旋風脚

⬇ハデだがよけられやすい。とくに炎やロングキックを持つダルシムには使うな。

リュウの永遠のライバル

ケン Ken

リュウの幼友だちにして最大のライバル。アメリカに渡って修行したが、たいした成果はなく技はほとんどリュウと同じままだ。また髪の毛は金髪に染めてある(?)がマユ毛は黒いままというのもマヌケである。この楽観的な性格はバレンタインデーに生まれたというおめでたい経歴が災いしているのだろうか。



パフォーマンス		
	スピード	★★★☆
	ジャンプ	★★☆☆
	パワー	★★★☆
	防御力	★★☆☆

PROFILE

●生年月日	1965年2月14日
●身長	176cm
●体重	76kg
●サイズ	B114cm W82cm H86cm
●血液型	B型
●好きな物	スケボー、スパゲティ（ライフスタイルは完全にアメリカンになっている）
●きらいな物	梅干し（悲しいかな、日本の味まで忘れてしまったらしい）

リュウとの対戦は非常にシビアでおもしろい

ケンの技でリュウとちがうのは地獄車だけ。お互い手の内がわかっているだけに熾烈な戦いとなるのは当然だ。というより同じようなキャラで戦う醍醐味を味わうために設定されたといったほうが正確だろう。それにしてもアメリカまで修行にいったあげくほとんど進歩がなければふつうの人間ならヤル気をなくすところだ。しかしケンにかぎってその心配はない。それどころか彼は「拳」という名前だけで自分のほうが格闘家にふさわしいと自信を持っているというからオソロシイ。とことんおめでたいヤツなのである。そういえば現在アメリカ修行中の某野球選手も…。

勝利の決めポーズ



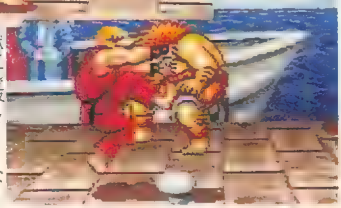
⬅格闘家にしてはノー天気なVサインである。

➡このガッツポーズはほとんどリュウと同じ。

オレの拳は天下無双？



⬅天下無双とは大ウソである。一卵性双生児拳といったほうがいいほどリュウのアクションとソックリである。

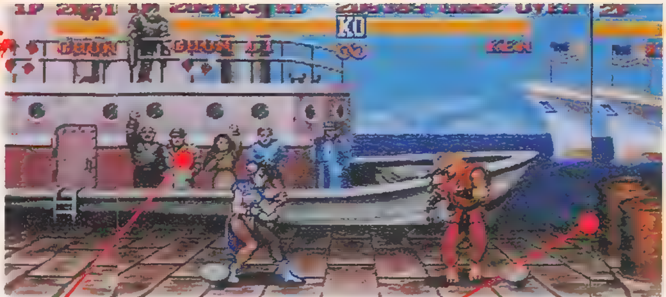


➡必殺技・地獄車。ケンの唯一のオリジナル技だ。でも、アメリカに行かなくても学べそうな技だが。

オラが国自慢

だれもアメリカに上陸させないぞ！

アメリカに住んでいいのはオレとガイルとバイソンだ。あとのヤツは許さん！　港でくいとめてやるぜ！　えっ、後ろに見えるクルーザー？　ああ、もちろんオレのものさ。カプコンて書いてあるけど気にしないで遠慮なく使ってくれたまえ。ドラム缶も踏んで壊していいぞ。



後ろのちょっとボロい船の上ではイケイケおばさんも応援してくれているではないか。思わずはりきってしまうぜ。遠くに見えるのが、自慢のカプコン号だ。



このドラム缶は2つ同時にこわれる。もちろんボーナスポイントがもらえるぞ。片方にしかないのが残念だけど。

必殺の決め技はコレだ!!

ケンは地獄車以外は必殺技もリュウとまったく同じ。ということは2人で対戦する場合はどちらが正確に技を出せるか、そしてほんの一瞬のタイミングの差が勝負の分かれ目になるはず。また昇龍拳や竜巻旋風脚など同じ技が同時にぶつかったらどのような結果になるか、なども非常に楽しみなところである。



⬅これは地獄車よりずっと使いやすい。接近戦でオススメ。



➡相手を抱きかかえたまま2回転して大ダメージを与える！　ただしケンもかなり痛いと思うのだが。



➡クルクル回るが、2P対戦ではあまり役に立たない。

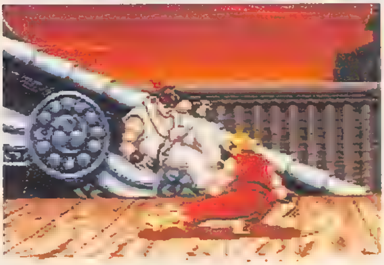


⬅連発できるようになればしめたもの。相手がひるんだスキに攻撃だ。



➡相手が攻撃したところを見計らって、返り討ちにしてやろう。

RYU & KEN'S ACTION



⬅アクションはどれも素早いし、とくにキック系の技は強力。敵の足もとにビシバシ蹴りを入れろ！

前のページで書いたようにリュウとケンのアクションはほとんど同じであり、これは小技、中技のついてもいえることである。また、２人はアクションが素早い部類に入るので必殺技を使わなくてもそこそこに戦えるのが特徴だ。もちろん波動拳などの必殺技と組み合わせることによって、より強力なコンビネーション攻撃ができるのでいろいろと研究してほしい。

パンチ系の技

短いリーチはスピードでカバーせよ

ごらんのとおり、２人とも普通の人間なみの腕の長さはあるが、それでも８人の中ではリーチが短いほうに属してしまうのだから不思議。小パンチのスピードを活かして手数で勝負するのも手だが。



⬅追いつめられたら、しゃがんで相手の足もとをパンチするのも有効だ。



➡決まれば強力なダメージを与えられるが、正拳と同じくたまたま敵と向かい合ったときくらいしか使えない。



➡パンチの基本であるがあまり使うことはない。わざわざ敵の正面に出るような危険はおかせないからだ。



⬅小パンチなので素早く繰り出せるのが特徴だ。あってはならないことだが敵に追いつめられたときに使うと有効だ。



⬅空中から攻撃して来る敵を迎撃するのに有効だ。相討ちになることも多いが一方的にやられるよりマシだ。



➡敵にふい討ちをくらわせるときに有効。ただし迎撃される可能性が高いので、あまりオススメはできない。

キック系の技

スピーディにして強力な黄金の足技だ

パンチにくらべるとキック系の技は強力だし、間合いも長くとれるので有効。初心者でも簡単に使えてそこそこに威力があるお得な技だ。またスピードもあるからこれを使えば接近戦にもちこむこともできる。もちろん危険なことに変わりはないのだが。



⬅アッパーカットのキック版のような技。決まるとデカイが、ややスピードは遅め。



➡敵の足もとをすくってころばせる技。うまく連続すればハメ技として使える。



➡敵のほっぺたを思いっきり蹴りたおす強烈キック。お察しのとおり竜巻旋風脚はこれを応用したものだ。



⬅かなり強力だが敵がしゃがんでしまうとまったく当たらないので要注意。ぎりぎりまでひきつけてから出そう。

⬇ひざで蹴っているようにもパンチで殴っているようにも見える技。威力は小さいが素早く出せる。





➡これは使える！ 悪くても相打ちにはなるし、敵が防御したらそのまま接近だ。

ONE POINT CHECK 格闘王ベガさんからの一言



ほほう、キミたちが主人公のリュウくんと友だちのケンくんか。なんだ、ウワサほどにはは強くはないようだね。はっきりいってキミたちは昇龍拳と波動拳を連発できるようにならなきゃ、役立たずとして読者のみなさんに見捨てられるよ。他の技は、この2つを使って敵がひるんだスキに使うようにしたまえ。



⬅「足の使い方が甘い！」とベガに蹴りを入れられるリュウ。

歌舞伎調スモウレスラー

E.本田

E.Honda

今一番トレンディーな格闘技、相撲代表かこの人。基本的にはパワー重視のキャラクターだけど、発達した下半身から繰り出すキックもなかなか。無口な人の多い力士にしては珍しいビッグマウスぶりも楽しいのだ。日本男児の典型のような剛健な性格だが、ティラミスが好きという可愛いらしい一面を持つ。

PROFILE

●生年月日	1960年11月3日
●身長	185cm（まげを含む）
●サイズ	137kg（それほど大型力士ではないらしい）
●体重	B212　W180　H210
●血液型	A型
●好きな物	ちゃんこ（当然？）、風呂、ティラミス（甘いものが好きなのはわかるけど……）
●きらいな物	優柔不断（潔い性格らしく、勝つときは圧勝、負けるときはアッサリのパターンが多い）

勝利の決めポーズ

日本一、これすなわち世界一でごわす



⬅拳をつき上げて高笑い。土俵でこんなポーズを取ったら理事長に怒られるけど、まあ、わしの力を見せつけた一番じゃったね、がはははは。

どすこい！



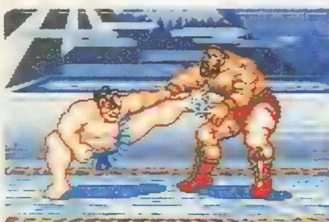
➡相撲独特の手刀を切るポーズに、歌舞伎の要素を加えた、わしのオリジナル。顔のクマドリもイカスじゃろ？



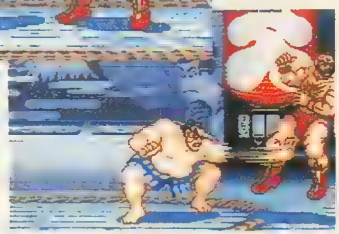
パフォーマンス					
	スピード	★	☆	☆	☆
	ジャンプ	★	☆	☆	☆
	パワー	★	★	★	★
	防御力	★	★	★	☆

自分の相撲を取りきる!!
これが勝利の秘訣でごわす

力士にはそれぞれ型がある。さて、本田の型は典型的な押し相撲。勝っても負けても自分の相撲を取りきることが、力士には一番大切なことだ。相手の目をごまかすような器用なことはできないキャラクターだから、たとえ負けたとしても前に出る相撲を心掛けること。それが明日の勝利を呼び込むはずだ。また本田の勝負は白黒がはっきりしている。よって、まず立ち合いが大切となる。しっかりと踏み込んで、すかさず張り手で一気の寄り。これが理想のパターン。たとえば最初の一撃で相手をフラフラにすれば、すぐさま百裂張り手をくらわして電車道というわけだ。いつでもどんな体勢からでも張り手を繰り出せるよう毎朝の稽古を欠かさぬこと。とくに連射をね！



⬅相撲は立ち合いが全て。待ったなしの鋭い突っ込みが肝心じゃな。蹴たぐりキックもキクぞ。



➡土俵の端に追い込んだら後はひたすら押し切るのみ。百裂張り手で逃げ道をなくすんじゃ！

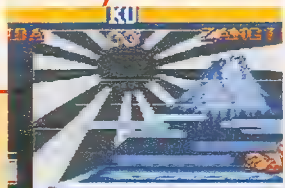
オラがお国自慢

勝利のひと風呂が最高でごわす！

風呂好きのわしは、毎日弟子達にピカピカに磨かせたココを稽古場にしておる。うす汚い敵が土足で入ってきても、ここなら掃除も楽じゃしな。そしてなにより、勝利の後のひと風呂が気持ちいいんだな、これが。がはははははは！！！



もちろん戦場と言えば土俵でごわす。古式ゆかしい土俵に見も知らぬ化け物を上げるのは気が引けるが、まあこれも相撲の強さを世界に知らしめるためじゃて。毎朝ここで稽古もしておる。



風呂に富士山。これは日本の常識でごわす。美しくもたくましい日本の象徴を目にして、わしは日本男児としてのプライドを思い起こしながら戦っているのだ。



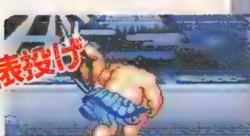
顔にクマドリをかいているように、わしは日本の伝統芸能が大好き。まあ、それほどの意味がある絵ではないが、わしの勝利に合わせてミエをきってくれるぞ。

必殺の決め技はコレだ!!

一発一発が強烈な本田の技の中でも特にパワフルな５種類の大技。なかでも百裂張り手は本田自身が「わしの張り手は天下一じゃ」というように、２回決まれば勝負を終わらせてしまうほどの威力。速攻でこれらの技を決められるようになれば、一瞬のうちに敵を葬り去ることができるぞ。



⬅操作が難しいが、有効な飛び技。水平にぶつかる



⬆力には自信あり　低い姿勢から地面に叩きつける。接近戦で



⬅きわめつけの大技　あっというまに敵に大ダメージを与える。接近したら、すぐさまパンチボタン連射を心掛けよう



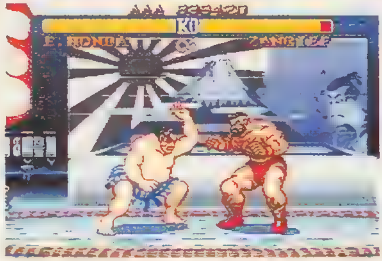
⬅大ダメージを与えるハメ技　敵に密着したらこの技を。春麗に決まったときは、ちょっとエッチで気持ちいい



⬅四股を踏んで鍛えた太い足から強烈な２連発を繰り出す。

E.HONDA'S ACTION

本田の技は他のキャラクターに比べて重い。必殺技でなくても意外に大きなダメージを与えてくれるのだ。逆に機動力はない。ジャンプは低く空中戦は不利だし、相手を追いかける足も遅い（相撲の基本はすり足だからね）。むやみに派手な動きをしないで、じっくりと敵を追い詰めるのが、本田の戦い方だ。もちろん張り手が中心だが、多彩なキック系の技をおり混ぜて戦うようにしよう。



⬅覚えやすく力強い技を持つ。自分の型をマスターしやすいキャラ。

パンチ系の技

わしの張り手は日本一、すなわち世界一

本田の最大の武器は伸びのある突っ張り。まるで武蔵丸のように腕がしっかりと伸び切って敵をどこまでも追いかけるのだ。しかも威力は抜群。軽いジャブのような張り手でも敵に大きなダメージを与えるぞ。パンチ系の中では大パンチボタンのごっつあんチョップだけが異色。腕を前に突きだすのではなく、上から手刀を振り下ろす感じだ。その他は張り手、突っ張り。これにジャンプやしゃがみを組み合わせて多彩な攻撃を研究しよう。



⬆パンチ系で唯一張り手ではない技。百裂張り手への連携はできないが他よりパワフルな技だ。



⬅基本中の基本。ここから連射すれば、そのまま必殺技の百裂張り手に移行できるところが強味だ。やっぱり相撲は突き押しが肝心！

⬇敵の足元を攻撃するときは、しゃがみ技で。上への攻撃を避けることもできる姿勢だ。この体勢からも百裂張り手への移行は可能。



⬅まるで舞の海のような華麗な飛び技。相手の顔を一発張っておいて着地してからすかさず百裂張り手。うーんカンペキ。



四股で鍛えた足腰が生んだ強烈キック

キック系の技

張り手中心のパンチ系に比べて、キック系はバリエーション豊富。フライングアタックやヒップドロップもキック系の技に含まれている。敵に動きを読まれてしまったら、これらの技を組み合わせて打開策をはかるといい。張り手に比べてマイナーなイメージがあるかもしれないが、威力はまったく見劣りなし！



⬅基本的な蹴り技。相手は当然パンチ系の技を警戒してくるから、たまに足を出すとけっこう有効だったりする。射程距離が短いのが難点ではあるけど。



⬅四股を踏んでいたら、たまたま当たってしまった、という感じ。これだけで敵は吹っ飛ぶんだからスゴイ。



➡ジャンプは苦手な部類に入る本田だが、このキックの飛距離と威力はなかなか。斜めジャンプで、ちょっと離れた敵でも攻撃できるのだ。



⬆射程距離が長くて、けっこう使える技。タイミングをつかめば連続して敵の足元をすくうことができる。ただの足払いとはいえ威力もある。



⬅接近した空中戦で威力を発揮するのがコレ。体重を活かした本田らしい豪快な技だ。この技をしかけながら敵に近づくのもいい。



⬅130kg以上の負担が敵にかかるのだからたまらない。接近戦で有効。

ONE POINT CHECK 格闘王ベガさんからの一言



本田の恐いところは一気に近づいてきて繰り出す百裂張り手。これをくらったら大ケガしちまうよ。それでそのまま体力にモノをいわせて押し切られるからさ。まあ、ようするに張り手の間合いに入らないようにすることだよ。逆に空中戦は弱いみたいだね。ジャンプは一定の高さしかないしワンパターンだ。



⬅百裂張り手を食らったら防御していても苦しい。

高飛車な「ストII」の女王様

春麗 —— Chun-Li

殺された父のかたきを討つために、黒幕ベガを捜しに旅に出た女刑事。しかしいつのまにか最初の目的はどこへやら、世界中の男たちに自分の強さを誇示するようなタカビー女に変身してしまった。とはいうものの過剰なまでの自信はダテじゃない。中国拳法の流れをくむと思われるその技は第一級の強さを誇る。



パフォーマンス					
	スピード	★	★	★	★
	ジャンプ	★	★	★	★
	パワー	★	☆	☆	☆
	防御力	★	★	☆	☆

PROFILE

- ●生年月日　1968年3月1日
- ●身　長　170cm
- ●体　重　ひ・み・つ♥
- ●サイズ　B88cm　W58cm　H90cm(ヒューヒュー)
- ●血液型　A型
- ●好きな物　クレープ、フルーツ類
- ●きらいな物　ベガ（いちおう父のかたきを討つのが最終目標ではある）

スピードとジャンプ力でヒット&アウェイを駆使

「わたしは世界一の格闘家なのよ！」という彼女の言葉はあながちウソとはいえない。8人のキャラ中No.1のジャンプ力とスピードを誇り、これを活かしたヒット＆アウェイ戦法はちょっとやそっとじゃたちうちできない。このようにパンチとキックだけでも十分に強いのだが、そのうえに強力な必殺技がたくさんあるのだからほとんど反則的。

しかし！　彼女の本当の魅力は技の強さなんかではない。プロフィールの3サイズや写真を見てもらえばわかるが、気の強さを十分おぎなってあまりある色っぽさなのである。パンチラがおがめるキックもあれば、倒れた姿がこれまた悩ましい。まさに戦ってヨシ、やられてウレシの万能キャラといえるだろう。

勝利の決めポーズ

⬅倒した相手に礼をするくらいの常識はあるらしいが。





➡「やったー！」という歓声がカワイイぞ。



⬅「女だと思ってあまく見たわね」ええ、見てます見てますよ。もう最高のながめッスヨー！



➡スケベ心を持ったヤツは血を見ることになる。ガイルしっかりしろ！　奥さんが泣いてるぞ。

オラがお国自慢

ニワトリの首をキュッとひねり

ここは大きな町の路地裏といったところか。ちょっと貧乏クサイけど道行く人々は活気にあふれている。自転車が走ったり床屋の看板が回ったりと非常に凝った背景だが、だれもがギョッとしてしまうのは後ろの店でニワトリをしめているオヤジだろうな。





これは中国では一般的な風景らしい。リアル指向のゲームが多いこのごろだが、ここまで追求したものはめったにないぞ。

車輪もちゃんと回っているチャリンコ。これをうまく使うと簡単に敵を倒せるらしい、というのはもちろん大ウソだ。



必殺の決め技はコレだ!!

5種類の内、出すのが難しいのはスピニングバードキックだけ。これらは威力だけを考えればほかのキャラの必殺技と似たようなものだが、一瞬にして敵に近づける春麗が使うと効果絶大だ。百裂脚をくらわせて敵を追いつめ、うっかり空中に飛び上がったところを龍落星のエジキにする、というような強力なコンビネーション攻撃も簡単にできる。またスタート直後にいきなり前進して虎襲倒をかけるような不意討ち攻撃ができるのも春麗の魅力だ。

鷹爪脚



⬅うまくやれば敵を真上から連続でふみつけることもできる。

スピニングバードキック!!



➡かわされやすいが敵がピヨッたときには有効。何回か当てることができる。

⬇目にも止まらぬ連続キック。敵を壁ぎわに追いつめれば効果が倍増する。

龍落星





百裂脚

虎襲倒



⬆オススメNo.1。非常に間合いが広いし、敵のダメージも大きい。

⬅間合いはせまいが、そこはフットワークでカバーしよう。

CHUN-LI'S ACTION

➡春麗なら心配は御無用。ジャンプしながらポンと壁を蹴って飛び越えれば…。



春麗の小技、中技はパンチ、キックともに威力は十分。彼女のスピードを考えれば必殺技なしでも十分に戦えるぐらいだ。また純粋な攻撃アクションではないが、壁を使った反転ジャンプも見逃せない。たとえすみに追いつめられても、これで一瞬にして敵の背後に回ることができるから応用範囲は広いはず。



⬅後ろは壁、普通のキャラならあせってしまう。



➡ハイこのとおり。あっというまに脱出です。

パンチ系の技

中国拳法ならではのカッコよさ!!

春麗のパンチは典型的なチャイニーズカンフースタイル。とにかくグラフィックからしてカッコイイ！　また女の子のわりには（じつは体重がけっこうあったりしてね）威力もあるから安心だ。ただしリーチはさほど長くはないので、パンチを打つ直前に１歩ふみこむのがポイント。そうすればバシバシと小気味よく決まることうけあいだ。スピードがおそいほかのキャラではちょっと難しいテクニックなのだ。



⬆敵に接近して中パンチを打つとアッパーぎみにアゴを入るぞ。人体のツボを心得た中国ならではの技だ。



➡コミックなどで大活躍している技だから名前くらいは聞いたことがあるはず。見るがいい、これが本家本元の「発勁」だ！

⬇かすかに手の先にオーラがただよっているのが見える。まあ見た目はハデだが威力はほかのパンチとたいして変わらない。





➡これを使えば敵に近づくこともでき一石二鳥というものただし着地したら速攻で攻撃しないと反撃されるぞ。

キック系の技

この脚線美に蹴られるヤツは幸せだ！

跳び蹴り、回し蹴りなどの技はリュウ＆ケンなどと基本的に同じ。ただししゃがんだときの大キックは独特のアクションで威力も強烈だ。そしてキックアクションの凝りまくったグラフィックはこのゲームの華ともいえる素晴らしさ。チャイナドレスのすそからキレイな足がのぞいた瞬間が相手の最後だ！



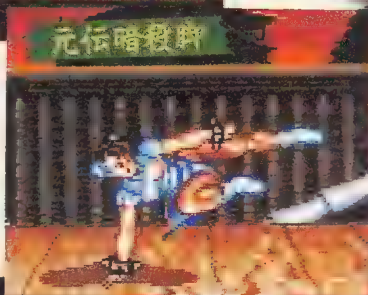
⬅ハイジャンプで相手の真上近くから跳び蹴り攻撃。これなら防御されにくいぞ。



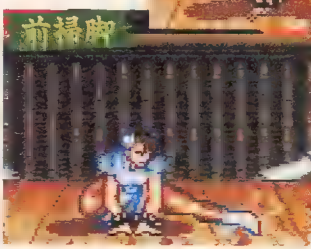
⬅ジャンプ力のおかげで、かなり離れたところからでも使えるから便利だ。



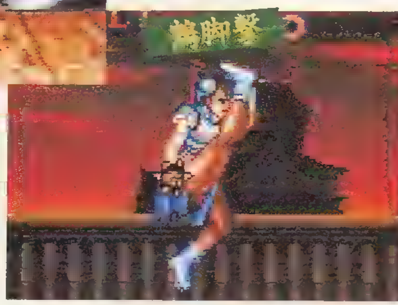
⬆間合いが長いので、向かってくる敵にカウンターぎみに当てることができる。



➡小、中のしゃがみキックが敵の足をはらうのに対して、大キックはボディを直撃する。アクションもこんなにカッコイイのだ。



⬅敵を壁ぎわに追いつめればハメ技になりやすい。



⬅足をいったん高くふり上げてから打ち下ろす独特のキックだ。

ONE POINT CHECK 格闘王ベガさんからの一言



うーむ、ウワサにたがわぬきれいな娘よのう。それはそうとオマエはもう十分に強いから安心じゃろ。しいていえばハイジャンプしたときに落下地点をうまくコントロールできるようにに注意することくらいかな。まちがっても敵の目の前に下りてエジキにならぬようにな。では再会を楽しみにしておるぞ。



⬅春麗の素姓も知らず話しこんでしまうベガであった。

アマゾン育ちの暴力野生児

ブランカ Blanka

緑の身体にオレンジの体毛、いつも猫背で腕だけ長い。怒れば吠え、喜べばウオッ、ウオッ。これがアマゾン育ちの半獣半人、ブランカの正体だ。彼の野性のテクニックは見るものを恐れ（あきれ?）させる。とにかく無目的、無教養ながら、闘い求めてあっちでビリビリ、こっちでビリビリ。



パフォーマンス	
スピード	★★★☆
ジャンプ	★★★☆
パワー	★★☆☆
防御力	★★☆☆

PROFILE

●生年月日	1966年2月12日
●身長	192cm（背中が丸いから低く見えるが）
●サイズ	98kg
●体重	B198、W120、H172
●血液型	B型
●好きな物	サマンサ、ピラルク（ちなみに彼はアマゾン育ち。狼に育てられたのだ）
●きらいな物	軍隊アリ（猛獣は倒せるくせに虫が嫌いとはねえ、どこか気が弱いのかもしれない）

勝利の決めポーズ

➡立ち上がってみると、意外に長身だったことがわかるでしょ。ここ野生界では、勝利の合図はなんたってオタケビなのだ。

ウオッ
ウオッ
ウオッ！



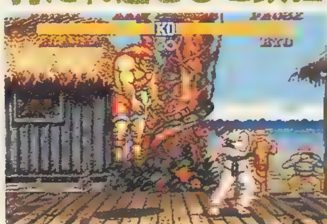


⬅スピンジャンプで勝利の気分に酔う。とっても身軽なのだよ。

オレ、アマゾンで一番電気ウナギもしびれた

オレ、小さいころ飛行機落ちた。それから狼といっしょに暮らしてる。爪は伸び放題、歯は鋭くなって、気がついたらアマゾンで一番強い野獣と呼ばれるようになった。ひっかき、かみつき、これらがオレの強力な武器なんだ。生活のため身軽にもなった。他の猛獣たちもオレのスピードにはついてこれない。ジャンプ力だって自信があるぞ。それから電気ウナギと遊んでいるうちに、自分も電気だせるようになった。気に入らないヤツ近づいてきたら、みんなビリビリ感電させてやる！オレ強い。百獣の王ライオンだってオレの前ではネコになるのだ。ウオッ、ウオッ、ウオッ！

打たれ過ぎると頭狂うのよん



⬅ジャンプ力はかなりのもの。ちょっと不格好かもしれないけど、これが野生の魅力でもある。

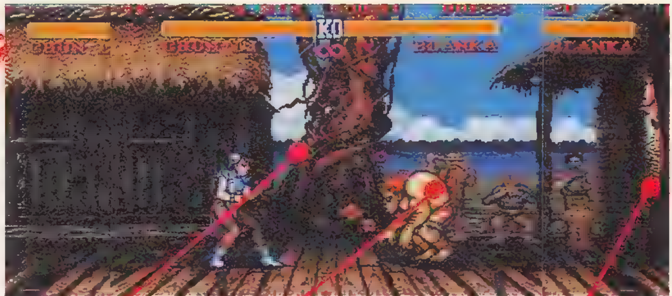


➡長い手足は、いろいろ有利なことが多い。温暖な気候の中でスクスクと育ったブランカの大きな長所だ。

オラがお国自慢

アマゾンの秘境で野生の恐さを知れ!

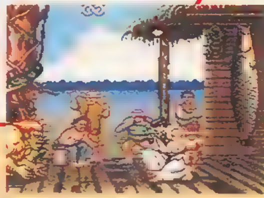
ここがオレの住んでるアマゾンの秘境の地。近所の人たちや仲間の動物たちが、オレの勇姿を楽しみに見守っているのさ。後ろにいるヘビ？ オレの友だちの１人だ。大丈夫襲ってこないから。



とにかくすべてのものが大きく、ノビノビと育つアマゾン。この木にしたって、木にからみつくヘビにしたって、そこいらじゃ見られないものだろ。もちろん、この大蛇もオレ様の友だちだから、来客に危害を与えることはないぞ。安心しろ。



近所の人たちも集まってきた。ここではめったによそ者が来ないからな。そして、よそ者が血の海に沈むのを待っているってわけさ。



アマゾンの大自然は、川魚さえもこんなに大きく育ててくれる。こいつはオレの大好物で巨大魚のピラクル。早いとこ勝負をつけて、こいつをたらふく喰いてえもんだぜ。

必殺の決め技はコレだ!!

野性味あふれるユニークな技がブランカの特徴。かみつき、ひっかき、体当たり、電撃といった意外な攻撃をスピーディに展開して敵を翻弄してしまうのだ。特にこの４種類の大技は破壊力もバツグン。大流血間違いなしのキワモノ技のオンパレードなのだ。

ロッククラッシュ



⬆全身が凶器のように鍛えられたブランカは頭突きも強力。接近戦に有効で、２発セットで敵にお見舞いしてくれるぞ。

エレクトリックサンダー



➡自らの身体から電撃を出す大技。近づいた敵は感電し、みな大きなダメージをくらう。パンチボタンの連射なので、連続攻撃のトドメとして有効な最終兵器なのだ。

ワイルドファング



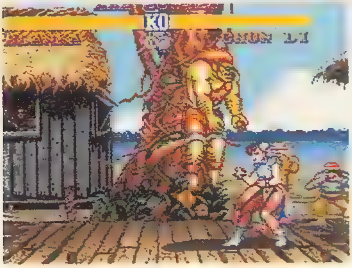
⬆いわゆるかみつき攻撃。投げのないブランカにとって、唯一接近戦でハメルことのできる技だ。鋭い歯で血を吹き出させる様子は圧巻だ。

ローリングアタック



➡敵に向かって回転しての体当たり。押したボタンによってスピードは３段階になる。操作が難しいけど、決まったときの快感は格別。

BLANKA'S ACTION



⬅素早いジャンプが魅力。飛距離はともかく、スピードなら春麗といい勝負だ。ついでに体の柔らかさも人間離れしてる？

8人の中で最も人間離れしているといわれるブランカの技は、と〜ってもバリエーション豊かである。同じパンチやキックでも大きく動きが変わって、対戦する敵をまどわしてしまうのだ。大パンチやキックなら体がぐいーんと伸びきって（ダルシムほどじゃないけどね）かなり遠くの敵まで攻撃できる。通常の移動は遅いけどジャンプはスピードがある。ジャンプをうまく使って戦おう。

パンチ系の技

予想ができない変則スタイルのパンチ

ブランカのパンチは長い爪を利用したひっかきが中心。手のでてくるところが他のキャラと違って変則的だから、相手にとってはイヤーな感じになる。これにスピードのあるジャンプを組み合わせれば、じつに多彩な攻撃パターンができる。



⬅手刀のパンチ。ここから連射でサンダースパークに移行するのが決まりのパターン。



➡下から上に爪でひっかくような技。爪が敵にめりこんで大きなダメージを与える。



⬅しゃがんだ姿勢から体を伸ばして放つアッパーカット。輪島功一のカエル跳びに似てる。

⬇ジャンプしながら長い腕を伸ばして張り手を食らわすような感じ。攻撃範囲が広く、空中戦では重要な先制攻撃を可能にしてくれる技だ。



➡手長猿を見習ったともいわれるジャンプ技。振り下ろす爪は空中戦で強力な武器になる。



キック系の技

ホントは長身､リーチの長いキックだ

背中が丸くなっているから気づきにくいけど、198cmと身長がある。足を伸ばせば射程距離は長いのだ。それに加えて後ろ向きのビーストテイルとか宙返りしながらのワイルドダンスなど、予知できないような動きするのも魅力。野生児の技は常識でははかりきれないのだ。



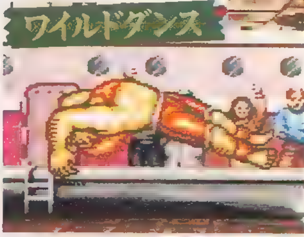
⬅接近戦で効果的な両ひざのキック。敵はわからないうちにダメージをくう。



➡ほらほら、意外に足が長いことに気づくでしょ。敵が丸っこいヤツと思って近づくとイタイ目にあうのだ。



⬅おっ後ろ向きになったぞ。と敵が油断したスキに馬並みの脚力を発揮！



⬇まるで曲芸を見ているような感じ。こんな体勢からでも蹴りをくりだせるところが野生のカンってやつだ。

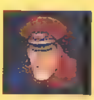


➡いわゆる「欽ちゃんキック」ってやつ。飛距離もあって便利な技だ。

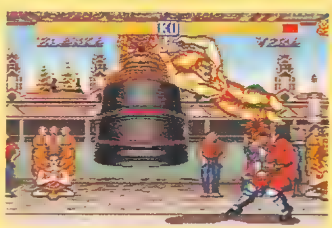


➡さらに遠い敵にはドロップキック系のこの技を。スピードを活かして連続的に攻撃すると有効なのだ。

ONE POINT CHECK 格闘王ベガさんからの一言



ピョンピョンうっとおしいヤツだぜ。オレ様ほどではないけどジャンプのスピードには自信をもっておるようだな。まだまだ荒削りなところがあって、動きは本能まかせ。その野生的な部分に魅力があることも認めるが。どうもコイツとの対戦は人間相手という気がしなくて、こっちまで野蛮になっちまう。



⬅格闘王ベガもブランカの連続ジャンプには感心していた。

ゴルビーの秘蔵っ子戦士

ザンギエフ Zangief

身体にある無数の傷跡が、ザンギエフの過酷な修行を物語る。熊を相手にハガネの肉体を鍛えて旧ソ連内で無敵になった彼はゴルバチョフ元大統領のペレストロイカ政策によって西側に渡り近代プロレスを学んだ。パワーこそ命、プロレスこそ最強の格闘技、ソ連邦こそ我が祖国をモットーに戦い続けるのだった。

PROFILE

●生年月日	1956年6月1日
●身　　長	211cm（8人の中では一番）
●サイズ	115kg
●体　　重	B163、W128、H150（理想的な逆三角形）
●血液型	A型
●好きな物	レスリング（なんという真面目なヤツ） コサックダンス（なんという愛国主義者）
●きらいな物	ソニックブーム

勝利の決めポーズ



⬅これアメリカ修行中にホーガンのを見て覚えた？

➡グイっと力を入れるとカチコチンに筋肉が固まるぞ。



パフォーマンス				
スピード	★	☆	☆	☆
ジャンプ	★	☆	☆	☆
パワー	★	★	★	★
防御力	★	★	★	★

パワー、テクニックを両立するロシアの怪人

私、ソビエトの英雄。今、ソ連の人たちは不安定な政治と経済に気を落としています。そんなときこそ私のようなヒーローが、みんなを励まさなければダメね。私の挑戦を受けてくれる人いたら、どこへでも行くね。日本も行ってみたい。日本には友だちのボクサーやプロレスラーが出稼ぎにいってるから、心強いよ。私もゴルバチョフ元大統領から外貨獲得のためガンバッテといわれてるし。もちろん挑戦者も受付中。極寒の地まで来てくれる人は、私のスクリュードライバーを飲ませてあげよう。頭がグルグル回るキツーイのをね。それでもって頭にギューっと血が登って気持ちいいよ。世界には強敵いるらしいけど、ロシアの厳しい自然で鍛えられた私の身体はデキがちがいま～す。



⬅力でグイグイ押してゆくパワーファイター。スタミナ十分、タフネスぶりには定評がある。



➡アメリカ仕込みの多彩な技のバリエーションも自慢。特にハメ技の種類は他の2倍以上だ。

オラが祖国自慢

ウォッカ片手の、祖国の同胞たちよ

ここは、ある工場の構内。外は雪に埋めつくされていて南国生まれの客人たちには残酷過ぎるコンディションなので、ここをリングとしたい。観客は我が同胞、ロシアの人民。ウォッカ片手に熱い歓声を送ってくれるはずさ。





格闘技を通して国際交流を深めたい。そして同胞たちに世界へ目を向けて欲しい。これがロシアの英雄である私の使命なのだ。

電流が流れているわけでも爆竹が仕掛けてあるわけでもないが、とりあえず気分はデスマッチ！

必殺の決め技はコレだ!!

とにかく接近戦に持ち込んでからの技が決め手だ。ザンギエフの魅力は、やはりパワーあふれる投げ技、つかみ技だが、それ以外にクロー攻撃、ダブルラリアットも強力。彼はこれらの技をアメリカ修業で身につけたという。昔のアメリカはロシアを目のカタキにしてただろうから、なかなかの苦労人なのだろう。

⬇普通はコーナーに登った選手を下に投げ下ろす技。それをザンギエフは自分で持ち上げて投げてしまう。すごいパワーだ。

➡最近、必殺の大技として多くのレスラーが多用する。相手を逆さにして後頭部を床にたたきつけるヒジョーに危険な荒技だ。





⬇ザンギエフの究極の必殺技。自ら回転して近くにいる敵を巻き込み、きりもみ状態にして頭を床に叩きつけるのだ



➡アメリカンスタイルをマスターしたザンギエフは、こんな反則技も覚えたのだ。





⬅『ファイナルファイト』のハガーも得意とした力技。攻撃範囲が広い。



⬅いわゆる昔からある脳天逆落とし。最近パワーボムに押され気味だが、本当はこちらのほうが痛いという噂も。

ZANGIEF'S ACTION

ザンギエフの真骨頂は前のページで紹介した大技で、はっきりいって細かなパンチやキックは苦手。ジャンプ力はおそらく８人のなかでも最低だろうし、移動スピードも最低レベルだ。だからといって小技を無視することはできない。これが大技への重要なツナギになることは間違いないのだから。防御を固めて前進し、小技で崩して大技で決める！　これが苦労人ザンギエフの戦い方だ。



⬅防御こそ命。耐えて耐えて前進する、そうイノキのような闘魂をぜひ見せて欲しいものだ。

パンチ系の技

ちょっと手が短いのがタマにキズだが

チョップ、パンチ、ラリアットと種類は豊富だが、どれも短距離砲のイメージ。他のキャラに比べると機動力に欠ける感じだ。パワー優先のザンギエフは一撃必殺逆転勝利を狙う異種格闘技戦のレスラーたち同様、耐えて耐えて耐えまくるのが使命と言えよう。そしてチャンスと見るや怒濤の攻めダルマ。これっきゃない。



⬅ジャンプしてのチョップ。脳天カラ竹割りのような技だ。それほど手が長いわけじゃないから、使える場面は限定されてしまう。距離感をマスターしよう。



➡G・馬場のチョップに近いイメージ。アッポー、とか言うわけじゃないけどスピードもあんまりないし。



⬆力強いストレートパンチ。オーソドックスだがリーチもよく伸びて、ザンギエフの小技にしては使えるかも。



⬇なかなか豪快なラリアット系の力技。ただし接近しないと当たってくれない。カラ振りしてる間に敵の攻撃を受けないように。



⬅体当たりのような感じの攻撃で、連続攻撃も有効。これを決めながら接近して大技に持ち込むのが得意のパターンだ。

機動力不足でも捨てたもんじゃないぞ

キック系の技

キック系はなかなか使える。長距離砲のドロップキックやコサックキック、短距離砲のニードロップなど、距離に応じて使えば、他のキャラともわたりあえるはずだ。威力が大きくて、一発で敵に尻もちをつかせる場合もあるから、なかなか侮れないものがあるぞ。



➡立ったままでみぞおちへキック。パワーがあるだけに敵にゲロを吹かせるだけの威力あり。距離感が重要だ。



⬅ちょっとだけ離れたところから攻撃できる顔面キック。けっこう足が臭いという噂だ。



⬅たまには足元を払ってみるのもいい。めでたくヒットすれば簡単に敵が倒れてくれることもある。チャンスだ。



➡ザンギエフの最長距離砲ともいうべき攻撃。一気に近づいて大技へ持ち込みたいところ。



⬅接近したらこの技を。一撃決まれば、そのまま連続攻撃も。ステージの端まで追い込むとかかりやすいようだ。威力もあるぞ。



⬅コサックダンスを応用した足払いキック。敵の出足を止めるのに最適の技だ。

ONE POINT CHECK

格闘王ベガさんからの一言



楽勝の相手と言いたいが、あのスクリュードライバーはやっかい。さすがのオレ様もびびったぜ。でもあの複雑な操作をマスターできるヤツがそんなにいるとは思えんがね。パワーはあるけどスピードがないのが最大の弱点だな、彼の場合。いくら防御を固めたって、私のスピードの前には手も足もでないだろうて。

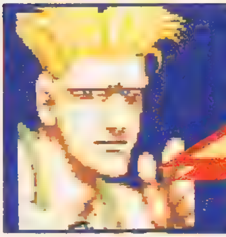


⬅スクリュードライバーのチャンスをうかがうザンギエフ。

軍人くずれのパンク中年

ガイル Guile

妻も子どももいる。マイホームもある。そんな平和な暮しを捨てた男が長い旅に出た。親友のかたきを討つため？ それとも昔ならした格闘技のウデを試してみたかったから？ ついに本当の理由を、ガイルはしゃべってくれなかった…。でも私は知っている。彼のパンクヘアが夫婦ゲンカのもとになったことを。

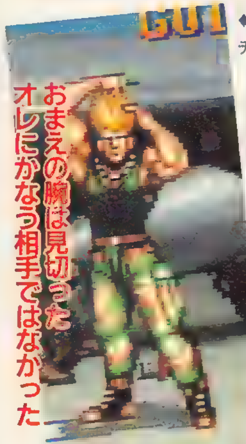


パフォーマンス		
	スピード	★★★☆
	ジャンプ	★★☆☆
	パワー	★★★☆
	防御力	★★☆☆

PROFILE

●生年月日	1960年12月23日
●身長	182cm
●体重	86kg
●サイズ	B125cm W83cm H89cm
●血液型	O型
●好きな物	アメリカンコーヒー
●きらいな物	日本でリュウに食わされた納豆

勝利の決めポーズ



➡自信満々、強い男ならではのポーズだ。



⬅髪の毛の手入れも忘れない。チョット乱れたかな。

バランスのよさが身上だ!! マーシャルアーツはダテじゃない

ガイルは軍隊在籍中の少佐。となれば彼が使うマーシャルアーツが、切れ味スルドイのもうなずける。そもそもこの格闘技は世界中の武道からすぐれた技を集めて作られたもの。というわけでガイルは8人のキャラの中でも1位、2位を争う強さである。スピードとパワーに支えられた技は、うまく使いこなせれば無敵に近い威力を発揮する。もちろん強いだけでなくカッコよさもNo.1だ。必殺技のサマーソルトキックなど人間離れしたスーパーアクションで見せ場を作ってくれる。同じ人間離れでもダルシムやブランカとは大ちがいなのだ。画面の中では極道のような顔つきとパンクロッカーのようなヘアスタイルでちょっとコワイが、本当はやさしい男だというウワサだ(？)。

軍人魂を見せてやる！



⬅回し蹴りにも見えるがラウンドハウスキックという名まえは強そうだ。

オラがお国自慢

リアルなF－16戦闘機がご自慢

ガイルは空軍の出身だったのか？　背景のF－16はもったいないくらいリアルだ。バックの面々の表情もいいよね。



➡ステージ両わきにあるこの木箱は相手をぶつけて破壊するとボーナスポイントがもらえる。壊れるときの音もなかなかリアルだ。



➡アーミーグリーンで目立たないが、こんなところにボディコンねーちゃんが。ヒップをゆらしながらの応援もなかなかイケルぞ。



必殺の決め技はコレだ!!

とにかく威力があってハデでカッコよくて…、とガイルの必殺技はいいことづくめ。でも最強のサマーソルトキックや飛び道具のソニックブームは非常に入りにくいのでかなり練習が必要だ。でもフライングメイヤーやリバーススピンキックなど簡単に出る技でも威力があるから安心だ。

⬇ガイルのリーサルウェポン。空中、地上を問わずかなりの半径にわたってダメージを与える。



⬆敵を空中でつかまえて地面にたたきつける。これもよくかかる。





⬆プロレスで人気の大技。正確にはバックドロップホールドだ。



⬆これも空中で敵をつかまえて落とす技。威力は上と同じぐらい。

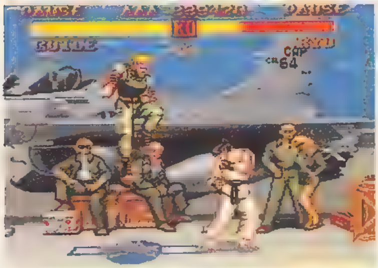


⬅中技より強力で、必殺技より出しやすい。立っている敵相手なら使える。



⬅パンチで衝撃波を飛ばす。発射後に波動拳のようなスキができないのもうれしい。

GUILE'S ACTION



⬅一番シンプルな技であるキックでさえけっこう使える場面があるからうれしい。

ガイルはジャンプ力こそふつうだが、スピードとパワーは抜群。またスピニングバックナックルやローリングソバットなど全身を回転させながら使う技も多く、見た目よりもリーチが長いのも特徴だ。飛び道具を持たないキャラなら、普通の技でも互角に戦うことができるのではないか、と思わせるパワーを秘めている。とにかく全部の技が役に立つという、お得なキャラだ。

パンチ系の技

ボクサーなみのナックルがうなるぜ!

ストレートからアッパーまで、さまざまな種類のパンチが用意されている。どのパンチもかなりのスピードがあるからできるかぎり大パンチを使いたい。また上空からの敵に対しても真上に発射できるリフトアッパーを使えばだいじょうぶ。サマーソルトを出すまでもないってか。



⬅敵と至近距離で向かい合ったらこれを使いたい。最初から使うのがこわかったら、ジャブで敵の動きを牽制しておくのもいいだろう。



⬆体を完全に1回転させながらパンチをたたきこむ。敵に背中を向けるのはちょっとコワイが威力培増のためならしかたない。



⬅真上にパンチをふりあげる。とくにジャンプ力のある春麗にはききそうだ。まあサマーソルトキックが出ればそれにこしたことはないのだが。

⬇リフトアッパーより弱いがしゃがんで準備する必要がないので素早く出せる。



⬅命中すればそれなりにダメージはあたえられるが、ほかに有効な技が多いのであまり使う機会はないだろう。



マーシャルアーツの真髄ここにあり!

キック系の技

パンチ技よりもさらにすごいのがキック系の技だ。とにかく豪快でスピーディー、いかにもマーシャルアーツといったアクションが目白押しだ。ローリングソバットやトラースキックといった技の名は、格闘技に興味のある人なら聞いたことがあるだろう。またスライドキックのように威力は小さいが、とにかく高速連射できる技も魅力的。



⬅真後ろを見ながら敵をキック。ガイルが西向きゃキックは東というわけだ。



➡体を空中で一回転させるためけっこうリーチが長い。相手が油断しているところをガツンとやってやろう。



⬆威力はたいしたことはないが、とにかく連射できるのでなかなか使える。相手を壁ぎわに追いつめてこれとパンチを併用すればハメ技のようになって連続でダメージを与えることができるのだ。



⬅ジャンプチョップよりこちらのほうがオススメ。足が出ているぶん、敵にとどく時間が短いからだ。



⬅写真ではわかりにくいかもしれないがソバットのような回転技ではない。敵に一気に近づきたい場合に使おう。

ONE POINT CHECK

格闘王ベガさんからの一言



サマーソルトキックの威力をカサにいばりちらしているヤツとはおまえのことか。しかし私はそれだけでは倒せないぞ。おまえの欠点は必殺技にたよりがちなことだ。もっと地道なキックやパンチを大切にすることだな。では今からそのナマケグセをたたきなおしてやる。さあ、かかってこい!

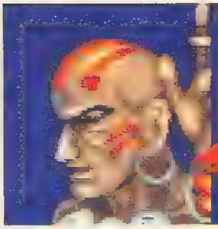


⬅はたしてガイルはベガにどのように挑むのか!

ヨガを極めたナマグサ坊主

ダルシム Dalsim

ことあるごとに人に悟りを開けと説教をたれる自称ヨガ僧。しかし彼自身は世界中でケンカ空手ならぬ「ケンカヨガ」の修行に熱心だったらしい。人々は彼をケンカのきたなさからダーティー・ダルシムと呼ぶが、そんなイヤミも馬の耳に念仏だ。どうやらダルシムは空中浮遊がヨガの悟りだと思っていたようだ。



ヨガの究極奥義をとくと味わえ

パフォーマンス					
	スピード	★	☆	☆	☆
	ジャンプ	★	★	★	☆
	パワー	★	☆	☆	☆
	防御力	★	☆	☆	☆

PROFILE

●生年月日	1952年11月22日
●身長	ふだんは176cmだがある程度かえられる
●体重	ふだんは48kgだがある程度かえられる
●サイズ	B107cm W46cm H65cm
●血液型	O型
●好きな物	カレー、瞑想
●きらいな物	甘いもの

超ロングリーチを誇る人間ハエタタキ

悟りを開いたというふれこみのヨガ僧。体力がない、スピードがない、ついでにいえば根性もない(?)、というないないづくしのキャラだが、彼をあなどって返り討ちにあったヤツは数知れない。その強さの最大の秘密はヨガの修行できたえた自由自在に伸び縮みする手足にある。とても人間技とは思えないロングリーチで相手をまったくよせつけないままに始末してしまうのだ。さらにヨガファイヤー、ヨガフレイムといった必殺技もあり、とても坊さんとは思えない。倒された相手は悔しさのあまり成仏できないというウワサさえある。

いったんピヨるとなかなか回復しないという弱点はあるが、ヘソ曲がりゲーマーたちに大受けすることまちがいなしだ。

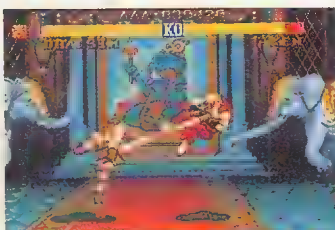
勝利の決めポーズ



⬆勝利の踊りとは思えない気味の悪さだ。

⬇出ました！　これがヨガの究極奥義、空中浮遊だ！

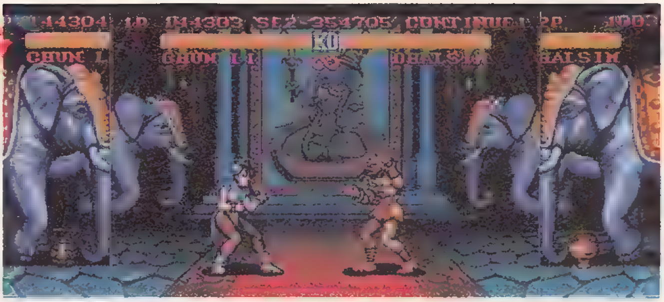




⬅空中の敵を長い足でバシリ！　これが人間ハエタタキといわれるゆえんだ。



➡地面に落ちた敵にズームパンチでさらに追い討ちをかける。おお神よ、この坊主に天罰を！



マハラジャ風の豪華な雰囲気がただよう

ここは豪華な神殿の大広間か。そしてギャラリーは人間ではなくインドゾウなのだ。

必殺の決め技はコレだ!!

6つの技のうちドリル頭突き、ドリルキックは反撃される可能性が高いのであまりあてにしないほうがいい。そのかわりヨガスマッシュとヨガスルーはトップクラスの間合いを誇り、使いやすさは抜群。そして必殺技のハイライトは2つの火炎攻撃。とくにヨガファイヤーは3段階のスピードを持ち時間差攻撃もできる超スグレモノだ。

頭突き



⬅合掌しながら回転頭突き。その姿の不気味さはNo.1だが威力はたいしたことはない。

ヨガスルー



⬅ふだんはニブいくせに、投げ技だけはほかのキャラより間合いが広くかかりやすいのだ。

ドリルキック



⬅こちらは足から突入する。2つのドリル技は敵に近づきすぎるので危険。不意討ちに使う程度だ。

ヨガフレイム



⬅出しにくいがしっかり近づいた敵を丸焼きにすることができる。決まれば会心のカウンター攻撃となりうる。

ヨガスマッシュ



⬆別名「せっかんパンチ」。相手にとっては精神的ダメージが大きい。

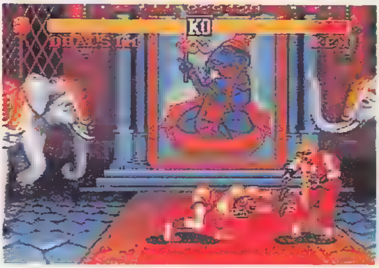
ヨガファイア



➡わりと出しやすいし、スピードも3段階ある。この技の連発は敵にとっては最大の脅威となる。

DALSIM'S ACTION

スピードがおそいダルシムが勝利する最高の条件は敵を近づけないよう遠距離から攻撃しつづけること。というわけで最大の武器はマジックハンドのようにスルスルのびるズームパンチとズームキックということになるだろう。ただし繰り出すタイミングをつかむのはむずかしいぞ。そしてその他の技は、敵に追いつめられたときや、敵をあぶり出すために重要になる。



⬅ダブルズームパンチは強力。場合によっては敵が血ヘドをはくほどのダメージを与えられる。

パンチ系の技

グングンのびるズームパンチを使え！



➡ハゲ＋石頭の威力は予想以上に強烈。3連発できればは敵はピヨッてしまうはず。

花形のズームパンチは基本的なパターンだけで3種類！　さらに強弱によって長さやスピードが変わってくる。これらをうまく使い分けるのがダルシムの戦いのポイントといえよう。またその他のチョップや頭突き、アッパーなどの小技もバカにしてはいけない。ダルシムは接近戦に弱いので敵に接近された場合はこれを使って脱出しなければならないわけだ。



⬆上空から敵の頭をペシペシとひっぱたく。ジャンプしようとする敵を押さえつけるのにも有効だ。

⬇絶望的に追いつめられたらこの技を連射して、なんとか脱出する努力をしよう。





⬆これも接近戦用の技。中パンチで対空バージョンの手刀アッパーも出せる。



⬆シングルズームパンチよりも威力が大きい。それほどスピードが落ちるわけでもないので非常に有効だ。



⬆敵がダブルズームパンチを警戒して上半身を防御したときはこれでスネをたたいてやろう。

空中の敵を撃墜するのは最高に楽しい

キック系の技

スピードとジャンプ力をウリにするキャラを空中でパシッとたたき落とせるのはダルシムだけ。空中を跳んできた敵に対しては大中小のズームハイキックを距離に合わせてうまく使い分けよう。またスライディングは威力はないが不意討ちをかけるには便利。ただし敵のスライディングと相討ちになると負けるけど。



⬅接近戦になるとこのキックが出る。だが当たりにくいし威力もない。これを使うくらいならパンチのほうが確実だ。



➡遠くに離れて戦うダーティーな男・ダルシムの真骨頂ここにあり！　世界最強の卑怯者だ！



⬆これも接近戦の技。やはり当たりにくいが、１発のダメージが大きいので賭けてみる価値はある。



⬅ジャンプズームパンチと効果は同じだが、もっと角度が浅いので遠くから使おう。



⬆たまには勇敢に接近戦をいどみたい！　というときはこの技で。でも連発すると逆襲されるぞ。

ONE POINT CHECK　格闘王ベガさんから一言



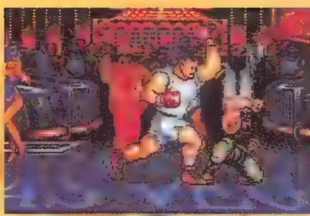
ハハハ、見るからにひ弱そうな身体つきだ。しかしその長くのびる手足は役に立ちそうだな。さて、オマエの注意しなければならないことは２つ。まずは敵を接近させないことだ。そして手足がのびたところをたたかれないようにすること。相手が上級者ともなるとパターンを読んでくるから注意するのだぞ。



⬅「たまには炎の熱さを体験してみろ」ベガ先生は厳しい。



アメリカステージ
バイソン



⬆彼のパンチの破壊力はあなどれない。

見てのとおりのヘビー級ボクサー。彼の体重の乗ったパンチは、プレイヤーにとって脅威の的だ。身体を半回転させて打つターンパンチ、一気に間合いをつめて打つダッシュストレート、ダッシュアッパーなどを得意としている。彼のラッシュ攻撃を受けたらひとたまりもないぞ！

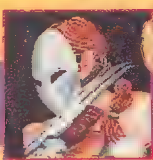




⬇ターンパンチを打つべく力をためているシーン。



最強最大の敵これが



スペインステージ
バルログ



ゲームに登場するキャラの中で、もっとも動きのすばやいキャラだ。金網から飛び降りざまに放つフライングバルセロナアタックやイズナドロップなどを得意としている。



⬆変幻自在の動きに惑わされるな！





⬆金網に張りついたバルログ。何をしかけてくるのか？

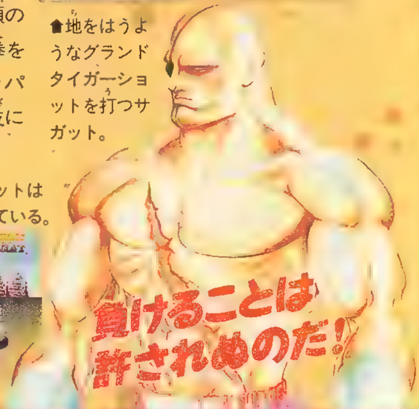


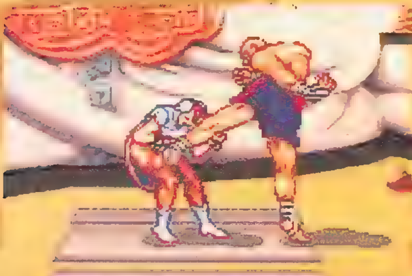
タイステージ サガット

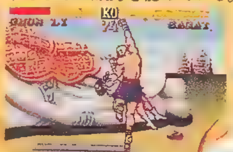


前作にあたる『ストリートファイター』（アーケード版）にもボスとして登場していた、ムエタイの達人。胸についている大きな傷は、その時にリュウにつけられたものなのだ。２種類のタイガーショットと、昇龍拳を元に産み出したタイガーアッパーカットを必殺技に持っているぞ。

⬆地をはうようなグランドタイガーショットを打つサガット。



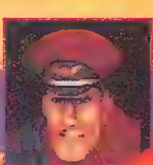




⬇タイガーアッパーカットはすさまじい威力を秘めている。

四天王だ!!

Balrog
Sagat



タイステージ ベガ



⬆全身をサイコで白く光らせ、そのまま飛んでくるサイコクラッシャーアタック。

すべてが謎に包まれているこのゲームのボス。その力は強大で、多くの格闘家が彼に挑み、敗れた。必殺のサイコクラッシャーアタックやダブルニープレスといった必殺技を持つ。





⬆ベガは投げ技も持っている。近づいてきたら注意せよ！



ボーナスステージは全部で2つあるぞ

アーケード版では３つあったボーナスステージだけど、残念なことにＳＦＣ版では２つになってしまった。しかし、オリジナルも入っているので損をした気にはならないぞ。右の写真は、１つめのボーナスステージを終えた直後のもの。４人勝ち抜くごとにボーナスステージになるのだ。



BONUS STAGE 1



まずこちらはアーケード版にはなかったＳＦＣ版オリジナルのボーナスステージ。うずたかく積み上げられているブロックを、規定の時間内にすべて壊せばクリアとなるぞ！　ブロックは４つのパーツにわかれている。写真でヒビが入っている部分が左側のパーツだ。これを壊したあと、上部、右側、そして下部のパーツと順番に壊せばステージクリアとなるのだ。

BONUS STAGE 2

規定の時間内に自動車を壊すというのが、このボーナスステージだ。『ファイナルファイト』でもおなじみだよね？　車は大きくわけて３つのパーツからなりたっている。壊す手順としては、最初に左側の上部を壊し、続いて右に移動して右側上部を壊す。そして最後に車体下部を壊すという感じだ。百裂系の技や電撃を使うと、あっという間に壊せるぞ！



『ストII』美術館

熱き戦いの中には、こんなシーンも隠されていたのだ

正面その1・立ちポーズ集









⬆「見合って見合って」なんていう行司さんの声が聞こえてきそうなE.本田。

⬆正面向きのガイル少佐。一瞬しか見られないけれどなかなかカッコいいね。

⬆意外にも(!?)かわいらしいのがダルシム。なんだかとってもラブリー♡

⬅落ち着きのないポーズをしているのはブランカ。ちょっと情けないかな?

正面その2・しゃがみポーズ集





⬅ケンはリュウとまったく同じカッコ。仲がいいのかな!?

⬅いじけているようにも見えるリュウ。それともトレーニング中?





⬅正面を向いてふんばっている(!?)春麗なのだ。

⬅なんとも鬼気迫るものを感じちゃうザンギエフ。

踊っている人



⬅ノリノリのディスコクイーンこと、春麗。

⬅見よ、この華麗な阿波踊りのステップを!?

そっくりさん





⬅情けない、春麗のダウンシーン。

⬅カッコいい、本田のヒップドロップ!

おまけ 「悲惨・・・」

⬅ザンギの股間から顔を出しているリュウ。

⬇目の玉が飛び出しているブランカ。嗚呼!

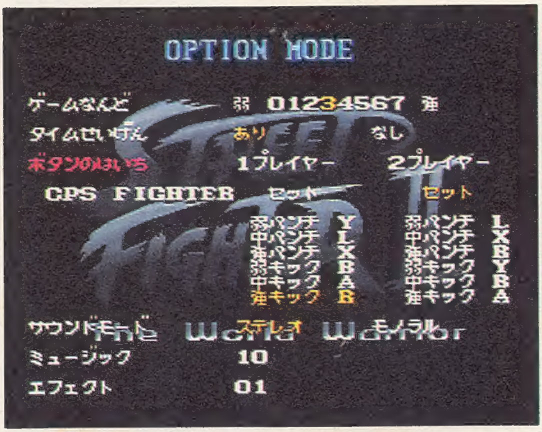




これがカプコンから発売される カプコン・パワー・スティック・ファイターだ!!



必殺技の中には複雑な操作を必要とするものがあるよね？　それだけに「ゲーセンでは出せるけどパッドでは出す自信がないなぁ」なんて思っている人も多いはず。また、Ⓛボタンや Ⓡボタンを使うことにとまどいを感じている人もいるだろう。そんな人はこのCPSファイターを使ってプレイするといいぞ！　ボタンはゲーセン版と同じように6つ並んでいるし、レバーもジョイスティックだからゲーセン気分そのままで『ストⅡ』がプレイできちゃうんだ。別売りのコードレスアダプタを使えばジャマなコードにわずらわされることもなくなるよ！　9,800円で7月に発売だ。





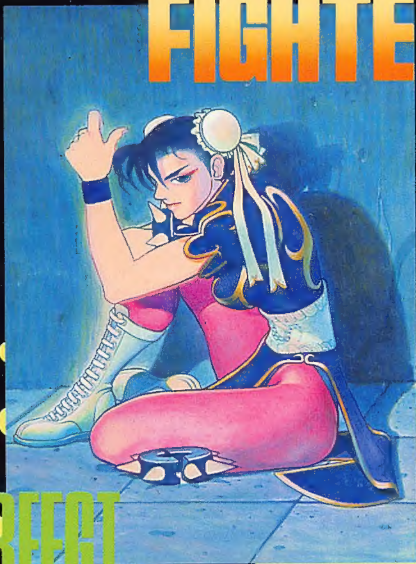
⬆複雑な操作でなかなか出ないザンギエフのスクリューパイルドライバーも、これなら楽チン!?

⬅CPSファイターがあれば、各ボタンをどのように割り振るかで悩むこともなくなるぞ。

※イラストは開発中のモデルです。実際の仕様は細部で異なることがあります。


次号の付録も『ストII』で
決まり!
6月12日は㊫で決まり!

STREET FIGHTER II



PERFECT FAN BOOK

(勝)スーパーファミコン11号付録
ストリートファイターII
パーフェクトファンブック
■発行人／角川春樹
■編集人／佐藤辰男
■発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3